小島秀夫
@Kojima_Hideo

90年代、メイン画面と武器装備のサブ画面を切り替えるのが主流だった。プレイヤーが武器や装備を選ぶ際、一度別画面に入り、選んでからゲーム画面に戻るので臨場感が削がれる。そこでMGS1ではゲーム画面上で片手でクイックに切り替える発明をした。アイコンも向こうが見えるようワイヤーにした。

Traducir Tweet

3:11 a. m. · 9 mar. 2014 · Twitter for iPhone

148 Retweets **159** Me gusta

白河＃４０４ @the_world_21 · 9 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo あれってMGS1が始まりなんですね！

林 アングリーメン @Sakito_Hayashi · 9 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 革命をありがとうございます。

Jumpei Chiba @jumpeg03 · 9 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo この流れは今のバイオハザードなんかにも脈々と流れてますね

スクーデロリアン @torooper · 9 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo MGS独自のシステムだったんですね！トリガーで素速く脱着することで銃弾がフル装填されるのも良かったです。MGS3でカムフラージュもクイックにできれば嬉しかったです。

蒔島継語 @KEIGO_MAXIMA · 9 mar. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 当時のプレイ画面とメニュー画面の切り替えという作法がいちいち流れを寸断する感覚、好きになれませんでした。そんな中MGS1では画面そのままでセッティングを変更できるのが斬新でした。銃などはクイックドロウをやっているようでプロの気分を味わえてよかったです！

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている